

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING DALAM  
PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MEDIA KARTU  
TUGAS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3  
DUAPITUE KABUPATEN SIDRAP**

**ZAKINAH SALBAH N**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**ABSTRAK**

**Zakinah Salbah. Meningkatkan hasil belajar teknik dasar bola voli dengan media pengajaran kartu tugas siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar teknik dasar bola voli melalui media pengajaran kartu tugas SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap tahun pelajaran 2018 / 2019.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek data penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap tahun pelajaran 2018 / 2019 berjumlah 30 orang yang terdiri atas 16 siswa putri dan 14 siswa putra. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes penilaian hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: pembelajaran melalui media pengajaran kartu tugas, dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar bola voli pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap. Dari hasil analisis, diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar teknik dasar bola voli pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 20,80% jumlah siswa yang tuntas adalah 6 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 90,10%, atau siswa yang tuntas adalah 27 siswa.

**Kata kunci :** bolavoli, hasil belajar, media pengajaran kartu tugas

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya zaman mengakibatkan masalah yang timbul dalam kehidupan ini semakin rumit. Akibatnya peningkatan sumber daya manusia Indonesia yang kompetitif dalam menghadapi era globalisasi sebagai dampak dari perubahan zaman mutlak diperlukan. Untuk mencapai hal tersebut masyarakat percaya bahwa pendidikan merupakan jalan utama yang strategis dalam upaya membina dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Pendidikan formal, dalam hal ini sekolah dianggap mampu menjawab semua tantangan dalam era persaingan bebas, aktivitas kelas dan lingkungan sekolah dipercaya dapat memberikan warna terhadap pembentukan individu anak didik karena sudah dilengkapi oleh seperangkat aturan dan kurikulum yang memuat semua tujuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat didalam kurikulum pendidikan kita adalah mata pelajaran pendidikan jasmani yang mulai diajarkan dari jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan sampai pada jenjang perguruan tinggi yang ingin berkecimpung di bidang ini.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani Tujuan umum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa pendidikan jasmani memegang peranan dalam mengembangkan kemampuan berfikir siswa dari segi jasmaniah, pendidikan jasmani tidak saja dipandang sebagai salah satu pengetahuan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi, lebih dari itu pendidikan jasmani juga berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan model atau media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru dalam proses belajar mengajar khususnya pada pendidikan jasmani, juga menjadi penyebab siswa hanya bersifat pasif terhadap pelajaran sehingga kemandirian belajar siswa pun kurang. Siswa cenderung hanya diam tidak berani dalam mengambil tindakan, hanya mendengarkan. Hal ini juga karena kurangnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan sarana dan sumber belajar seperti buku pelajaran dan lembar kerja secara maksimal. Pembelajaran yang

konvensional yang berpusat pada guru juga menjadi penghambat proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar tidak berlangsung secara efektif dan efisien. Sering kali guru menggunakan model dan metode pembelajaran yang masih konvensional, sehingga suasana dalam kelas terasa membosankan dan kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton. Selain itu pembelajaran yang konvensional seperti ini biasanya tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran ini kurang berkesan bagi siswa. Dalam perkembangan dunia pendidikan, berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh, pembelajaran sudah melakukan inovasi sejak dulu karena pendidikan

jasmani banyak menggunakan metode berkelompok. Namun pada dasarnya tidak berjalan efektif disebabkan guru tidak memaksimalkan langkah-langkah yang ada pada metode pembelajaran. Keadaan seperti ini tidak mendukung bagi siswa untuk menyerap pembelajaran secara maksimal yang sedang disampaikan oleh guru. Hasilnya ketika siswa menghadapi evaluasi, mereka tidak mandiri dan bergantung pada siswa lain, mereka lebih suka menyontek pekerjaan siswa lain atau mengandalkan orang lain dari pada percaya pada kemampuan mereka sendiri. Berdasarkan masalah-masalah diatas salah satu model pembelajaran dapat digunakan yang sesuai adalah media pengajaran kartu tugas.

Menurut Arsyad, (1996: 106) kartu pembelajaran adalah suatu media yang di gunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Disini media kartu yang di maksud adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau tanda symbol yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang di pelajari. Pada model pembelajaran ini, siswa di harapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa nantinya menganalisi suatu permasalahan secara mandiri dengan bimbingan dari guru. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Guru dalam pelaksanaan model pembelajaran ini berperan sebagai fasilitator.

Salah satu materi ajar yang diberikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue

Kabupaten Sidrap sesuai dengan silabus pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah permainan bola voli. Bola voli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua tim. Masing-masing tim memiliki enam orang pemain. Ada berbagai teknik dasar dalam permainan bola voli antara lain sebagai berikut: *Passing*, *service*, *smash* dan *block*.

Salah satu teknik dasar bola voli yaitu *Passing*. *Passing* adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh pemain dalam sebuah tim untuk menerima, mengendalikan dan menahan servis yang dilakukan oleh pemain lawan dalam bentuk penyerangan.

Dalam penelitian ini mempunyai tujuan mengkaji dan mendeskripsikan "*Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Voli Dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan rumusan masalah yang dapat dijadikan sebagai acuan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Apakah penerapan media pengajaran kartu tugas dapat meningkatkan hasil belajar passing pada permainan bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Passing* melalui media pengajaran kartu tugas pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pengajaran kartu tugas, diharapkan mampu menarik minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mempelajari pendidikan jasmani sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Diharapkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap dapat ditingkatkan melalui media pengajaran kartu tugas.
3. Setelah penelitian ini, diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan media kartu tugas dapat dijadikan acuan

metode atau salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan salah satu media pengajaran kartu tugas di sekolah, sebagai suatu pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Zainal Aqib (2013: 66), belajar terdiri dari tiga teori. (1) Belajar menurut teori behavioristic diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut teori ini inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya. (2) Belajar menurut pandangan teori kognitif diartikan proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah obyek yang dilihat. Oleh sebab itu, belajar menurut teori ini adalah lebih mementingkan proses daripada hasil. (3) Belajar menurut pandangan teori konstruktivisme belajar adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa. Oleh sebab itu, belajar menurut pandangan ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif), dan keterampilan mekanik/ otot (psikomotor).

Jadi pengertian belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu proses/kegiatan yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan, untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu.

Perubahan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

#### **2. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media dapat berupa video, gambar, buku, film, dan lain sebagainya. Media berfungsi untuk

menanamkan konsep yang benar, kongkrit dan realistis. Dengan demikian media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa (Sadiman, dkk, 2008:7). Menurut Sudjana (1991:28) penggunaan media dalam pembelajaran membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran lebih jelas maknanya, model mengajar lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena mereka lebih banyak melakukan kegiatan lainnya dengan mengamati, melakukan atau mendemonstrasikan.

### **3. Media Pengajaran Kartu Tugas**

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas adalah media kartu tugas atau media kartu bergambar. Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu atau mempermudah dalam belajar. Media kartu bergambar ini terbuat dari kertas yang terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan (Prapita, 2009:4). Sudjana dan Rivai (2010:21) menguraikan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu: mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, kualitas artistic, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik. Kartu bergambar benar-benar melukiskan konsep atau isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan. Kartu bergambar disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidak rumit, sehingga siswa tidak salah dalam menafsirkan pesan dalam kartu tersebut.

#### **Langkah-langkah Penyajian Media Dalam Kegiatan Pembelajaran.**

1. Media yang diberikan harus dapat memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, seperti bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi biasanya membutuhkan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Media yang digunakan mudah untuk didapatkan dan sesuai dengan taraf berpikir siswa/ mudah digunakan. Hal ini dapat berpengaruh pada kemudahan dalam proses belajar mengajar.
3. Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.
4. Pesan atau informasi akan disampaikan melalui tidak boleh terganggu oleh elemen

lain, dalam artian ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.

5. Langkah kegiatan evaluasi pembelajaran dan media :

a. Evaluasi pembelajaran, evaluasi ini digunakan untuk mengukur tentang sejauh mana keberhasilan pembelajaran dapat mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan

b. Evaluasi media, evaluasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.

#### **a. Keunggulan media pengajaran kartu tugas**

Menurut Sardiman (2007:16) kelebihan dari media pengajaran kartu tugas yaitu :

- 1) Bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya.
- 2) Dapat menarik perhatian siswa karena metode mengajar lebih bervariasi
- 3) Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, karena menganalisis suatu permasalahan secara mandiri dengan bimbingan dari guru.
- 4) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena peserta didik terjun langsung dalam praktek.
- 5) Pembelajaran lebih aktif
- 6) Ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

#### **b. Kekurangan Media Pengajaran Kartu Tugas.**

Kekurangan dari media pengajaran kartu tugas menurut Sudiman dkk (2008: 29) yaitu sebagai berikut :

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dari paparan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa semua model pembelajaran mempunyai kebaikan dan kelemahan, maka guru harus memiliki wawasan yang luas tentang materi pelajaran dan model pembelajaran yang tepat, mengetahui potensi yang dimiliki siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

### **4. Hasil Belajar**

#### **a. Definisi Hasil Belajar**

Menurut Oemar Hamalik (2015:30) bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohania sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniannya tidak bias kita lihat. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut, adapun aspek-aspek seperti pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani dan sikap.

Menurut Oemar Hamalik (2015:34) tentang transfer hasil belajar, setidaknya kita dapat menemukan 3 teori, yaitu sebagai berikut:

1. *Teori Disiplin Formal*, teori ini menyatakan, ingatan sikap, pertimbangan, imajinasi dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis.
2. *Teori Unsur-unsur yang Identik*, transfer terjadi apabila dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik). Latihan didalam suatu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya.
3. *Teori Generalisasi*, Teori ini merupakan teori terhadap unsur-unsur yang identic tapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi daripada pengertian-pengertian, keterampilan, sikap-sikap dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Rusna Ristara, (2010:19) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa.

##### **1. Faktor dari dalam diri siswa**

Mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan faktor diri siswa yaitu motivasi, minat, sikap, perhatian, kebiasaan belajar, ketekunan,

kondisi sosial ekonomi, dan kondisi fisik dan psikis.

##### **2. Faktor dari luar siswa**

Salah satu faktor luar siswa yang dominan yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajar adalah tinggi/rendahnya atau efektif/tidaknya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran juga dapat berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar. Pemilihan metode yang tepat mutlak diperlukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan bagi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c. Pengertian Ranah Penilaian Kognitif, Pengertian Ranah Penilaian Afektif, Dan Pengertian Ranah Penilaian Psikomotor**

##### **1) Ranah Penilaian Kognitif**

Menurut Nana Sudjana (1989:53) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

##### **2) Ranah Penilaian Afektif**

Menurut Nana Sudjana (1989:76) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah: menerima (memperhatikan), merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakteristik suatu nilai. Ciri ranah penilaian afektif yaitu pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria. Pertama, perilaku melibatkan

perasaan dan emosional seseorang. Kedua, perilaku harus tipikal perilaku seseorang.

### 3) Ranah penilaian Psikomotor

Menurut Nana Sudjana (1989:96) Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar psikomotor ini merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecendrungan-kecendrungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

## 5. Bola Voli

### a. Bola Voli Secara Umum

Menurut Witono Hidayat (2017:7) Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua grup berlawanan, masing-masing grup terdiri dari 6 pemain. Olahraga bola voli dunia dinaungi oleh organisasi internasional yaitu FIVB (Federation Internationale Voliball), sedangkan di Indonesia dinaungi oleh organisasi nasional PBVSI (Persatuan bola voli seluruh Indonesia). Permainan bola voli sangat cepat pertumbuhannya diseluruh lapisan masyarakat, sehingga bermunculan club-club di kota-kota besar, berawal dari sanalah dibentuknya organisasi PBVSI pada tanggal 22 Januari 1955 di Jakarta. Sejak saat itu PBVSI aktif mengembangkan kegiatan-kegiatan di dalam maupun di luar negeri.

Permainan bola voli merupakan jenis olahraga yang membutuhkan keterampilan dan penguasaan teknik. Penggunaan istilah teknik dalam bahasa ini diartikan sebagai sebuah prosedur yang sudah dikembangkan berdasarkan praktik serta memiliki tujuan untuk mencari penyelesaian untuk mencari sebuah masalah pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Dalam permainan bola voli, ada beberapa teknik dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh seorang

pemain yaitu: *Servis*, *Passing*, *Blok*, dan *Smash*. (Witono Hidayat, 2017:34)

### b. Teknik Dasar Bermain Voli

Menurut Witono Hidayat, (2017:35) Permainan bola voli merupakan jenis olahraga yang membutuhkan keterampilan dan penguasaan teknik. Penggunaan istilah teknik dalam bahasan ini diartikan sebuah prosedur yang sudah dikembangkan berdasarkan praktik serta memiliki tujuan untuk mencari sebuah penyelesaian sebuah masalah pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Adapun salah satu jenis teknik dalam permainan bola voli antara lain:

#### 1. Passing

Menurut Witono Hidayat (2017:43) *Passing* merupakan teknik menerima bola dan mengayunkan kembali kearah yang diinginkan. Teknik ini merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli dan harus diketahui oleh mereka yang ingin melakukan permainan tersebut. Secara umum, ada dua jenis teknik *passing* yang dikenal. Kedua jenis *passing* tersebut adalah sebagai berikut.

##### a). Passing Bawah

Menurut Witono Hidayat (2017:43) pada teknik ini, kedua telapak tangan bersatu dengan satu bagian menggenggam bagian telapak tangan lain. Kedua lengan berdikap lurus ke bawah dengan bagian bawah siku menghadap kearah depan. Posisi badan saat melakukan *Passing* bawah adalah badan sedikit jongkok yang bertujuan untuk memperkuat tumpuan badan atau kuda-kuda. Arah badan menghadap lurus dengan arah datangnya bola. Tujuannya agar dapat memudahkan lengan saat mengarahkan bola yang datang, sehingga bias diayunkan sesuai dengan arah yang diinginkan.

Biasanya, *Passing* bawah digunakan pada saat menerima *servis* atau juga saat menerima pukulan *smash*. *Passing* bawah dipilih karena dengan teknik ini, kekuatan tangan akan lebih kuat dari pada akan menggunakan *passing* atas. Ketika bola datang maka kedua lengan harus dalam kondisi yang kuat dan sejajar. Tujuannya adalah agar posisi bola tidak berbelok arah. Setelah bola mengenai lengan, bola di atunkan kearah yang dituju diikuti dengan ayunan badan ke depan.

Gambar 2.1. *Passing* Bawah. Suber gambar: Betting.pro.com

##### a) Passing atas

Menurut Witono Hidayat (2017:45) teknik ini berbeda dengan *Passing* bawah. Pada teknik

ini, lebih mengutamakan kekuatan jari-jemari kedua tangan. Biasanya teknik ini lebih dipilih pada saat seorang pemain hendak melakukan umpan sebelum dilakukan pukulan terakhir atau *smash*.

Pemain yang dituntut memiliki keterampilan lebih dalam teknik ini adalah mereka yang berposisi sebagai *tosser* atau pengumpan. Seorang *Tosser* harus bias memberikan umpan yang memanjakan pemain lain untuk melakukan *smash* secara sempurna. Karena dalam permainan voli ini, tujuan akhirnya adalah pukulan tajam yang disebut dengan *smash* tersebut. Bila umpan yang diberikan *Tosser* kurang sempurna, maka tidak akan bias menghasilkan peluang untuk menciptakan *smash* yang mematikan lawan.

Sebagaimana *Passing* bawah, posisi badan pada teknik *Passing* atas ini pun hamper sama. Kedua kaki harus sedikit ditekuk untuk membantu menghasilkan lontaran secara baik. Kedua tangan berada di samping dengan posisi telapak tangan membuka. Pada saat bola datang, telapak tangan menghadap ke arah bola dan menyentuhnya dengan ujung jari.

Perlu diperhatikan bahwa proses ini harus dilakukan dengan cepat dan tidak boleh menahan bola menggunakan telapak tangan. Karena bila ini terjadi, bias dianggap sebagai pelanggaran dan keuntungan poin bagi lawan. Setelah bola menyentuh ujung jari, buatlah ayunan secara serempak mulai dari kedua kaki dan tangan. Arah bola melambung ke atas untuk bias dilanjutkan dengan pukulan yang diinginkan.

## **B. Kerangka Berpikir**

Menurut (Sugiyono, 2015 : 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan sebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir menjelaskan tentang bagaimana proses yang dilakukan peneliti dalam mensapai keberhasilan penggunaan solusi pada permasalahan yang ditemuinya di lapangan.

## **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue kabupaten Sidrap dengan menerapkan media pengajaran kartu tugas pada materi dasar permainan bola voli dapat meningkat”.

# **METODOLOGI PENELITIAN**

## **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* yang melibatkan kegiatan berulang, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apasaja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, Suharjono & Supardi, 2015:1)

## **B. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang (14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan).

## **C. Desain Penelitian**

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan desain yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang umum dilalui yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Adapun desain model penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

### **Sumber: Siklus PTK Arikunto (226:97)**

Penjelasan mengenai model penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*plaining*) adalah tahap di mana di jelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian itu dilakukan.
- b. Pelaksanaan tindakan (*Action*) adalah tahap implementasi atau pelaksanaan rencana yang telah disusun sebelumnya.
- c. Pengamatan (*Observation*) adalah tahap pengamatan yang di lakukan selama penelitian berlangsung.
- d. Refleksi (*Reflection*) adalah tahap pengungkapan kembali hasil observasi dan evaluasi dalam penerapan tindakan dalam diskusi, sehingga dapat digunakan untuk merancang program penelitian pada siklus berikutnya.

#### **D. Faktor yang diselidiki**

Adapun faktor yang diletakkan dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor siswa, dengan melihat kehadiran dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran seperti minat, perhatian, dan kesungguhan siswa dalam belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari siswa lain.
2. Faktor hasil, yaitu melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan tes hasil belajar.

#### **E. Rencana Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu: siklus I (pertama) dilakukan selama 2 kali pertemuan, begitupun dengan siklus II (kedua) yang akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan.

Prosedur kegiatannya meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflektion*).

##### **1. Siklus I**

###### **a. Tahap Perencanaan**

Sebelum diadakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengkaji kurikulum SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap kelas VII Semester Ganjil mata pelajaran pendidikan jasmani materi bola voli yang berkaitan dengan tema penelitian yang dilakukan.
- 2) Membuat skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan media pengajaran kartu tugas.
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa tes hasil belajar untuk melakukan evaluasi disetiap akhir siklus.
- 4) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi siswa di kelas/lapangan maupun selama diadakannya media pengajaran kartu tugas.
- 5) Membuat angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang media pengajaran kartu tugas.

###### **b. Tahap Tindakan**

1. Guru membuat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Guru membagikan lembaran kertas yang merupakan sebagai media pengajaran. Berisikan tentang materi yg akan dikaji atau di praktekan.

3. Guru mereview pengetahuan yang dibutuhkan kepada siswa sembari siswa membaca karu tugas yg telah dibagikan.
4. Selanjutnya siswa memahami dengan cermat dengan materi-materi yang mereka dapatkan dari kartu tugas.
5. Selanjutnya siswa menerapkan strategi-strategi mereka saat guru secara cermat memonitor upaya mereka dan memberikan umpan balik.
6. Setelah selesai atau guru telah merasa siswa telah memahami apa yang mereka dapatkan dari kartu tugas, selanjutnya siswa akan menuju lapangan mempraktekkan materi yang telah mereka dapatkan dari kartu tugas.

###### **c. Tahap Observasi dan Evaluasi**

1. Mengamati tiap kegiatan siswa melalui lembar observasi.
2. Pengumpulan data melalui tes.
3. Melakukan evaluasi terhadap data yang ada.

###### **d. Tahap Refleksi**

Data yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil analisis data yang dilaksanakan pada tahap ini akan dipergunakan guru sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

##### **2. Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya adalah mengulang tahap-tahap pada siklus I, tetapi dilakukan pula sejumlah rencana baru untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I.

###### **a. Tahap Perencanaan**

1. Melanjutkan kembali perencanaan-perencanaan pada siklus I yang dianggap perlu dalam memecahkan persoalan pada siklus I
2. Dari refleksi siklus I disusun rencana baru yang akan dibuatkan tindakan.
3. Menyiapkan soal/praktek latihan yang akan diberikan di kelas pada saat proses pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dan memberikan bimbingan individu pada siswa yang mengalami kesulitan.

###### **b. Tahap Tindakan**

Tindakan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya adalah mengulang langkah-



langkah pada siklus I, tetapi pada siklus II kelompoknya diubah.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Guru membuat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Guru membagikan lembaran kertas yang merupakan sebagai media pengajaran. Berisikan tentang materi yg akan dikaji atau di praktekan.
3. Guru mereview pengetahuan yang dibutuhkan kepada siswa sembari siswa membaca karu tugas yg telah dibagikan.
4. Selanjutnya siswa memahami dengan cermat dengan materi-materi yang mereka dapatkan dari kartu tugas.
5. Selanjutnya siswa menerapkan strategi-strategi mereka saat guru secara cermat memonitor upaya mereka dan memberikan umpan balik.
6. Setelah selesai atau guru telah merasa siswa telah memahami apa yang mereka dapatkan dari kartu tugas, selanjutnya siswa akan menuju kelapangan mempraktekan materi yang telah mereka dapatkan dari kartu tugas.

#### c. Tahap Observasi dan Evaluasi

1. Mengamati tiap kegiatan siswa melalui lembar observasi
2. Pengumpulan data melalui tes
3. Melakukan evaluasi terhadap data yang ada.

#### d. Tahap Refleksi

Dari hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi, peneliti melakukan refleksi diri dengan melihat data observasi dan hasil tes akhir, apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan merefleksi siswa apakah proses pembelajaran yang telah dilalui sesuai untuk diterapkan.

### F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi lapangan, dan dokumentasi. Kedua teknik tersebut di uraikan sebagai berikut :

#### 1. Observasi Lapangan

Observasi di laksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada 3 aspek

yang diamati yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara menganalisis data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan hingga yang mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2010: 244).

Data yang telah dikumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kuantitatif digunakan teknik pengkategorian dengan skala lima berdasarkan kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Depdiknas sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Kualitatif dan Kuantitatif

NILAIK UANTITATIF	KATEGORI
0 - 34	Sangat Rendah
35 - 54	Rendah
55 - 64	Sedang
65 - 84	Tinggi
85 - 100	Sangat Tinggi

### H. Indikator Kinerja

Yang menjadi indikator atau ukuran keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila tes hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Menurut ketentuan Departemen Pendidikan Nasional, siswa dikategorikan tuntas belajar bila memperoleh skor minimal 75 % dari skor ideal, dan tuntas klasikal apabila 80% dari jumlah siswa telah tuntas belajar. Indikator kinerja adalah meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan memperhatikan antusiasme mereka dalam belajar pendidikan jasmani.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Analisis tes hasil belajar passing dalam permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas dan analisis dari masing-masing pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

**a) Hasil Belajar Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue Pada Pelaksanaan Tindakan Siklus I.**

Data hasil belajar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas pada siklus I diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar setelah menyelesaikan pokok bahasan bola voli. Analisis deskriptif skor hasil belajar permainan bola voli siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap setelah diterapkan media pengajaran kartu tugas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Deskriptif Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Tes Akhir Siklus I**

Uraian	Skor
Jumlah Siswa	30
Standar Deviasi	10,02
Skor Tertinggi	90,44
Skor Terendah	48,33
Rata-rata	68,40

Data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap yang mengikuti pembelajaran olahraga pada materi *passing* yang diajar dengan menggunakan media pengajaran kartu tugas adalah 90,44; nilai terendah 48,33; nilai rata-rata siswa yaitu, sebesar 68,40; dan standar deviasi yaitu, 10,02.

Apabila skor hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas tersebut dikelompokkan ke dalam 5 kategori sesuai dengan kategori yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi, Frekuensi dan Persentase Jumlah Siswa dalam Setiap Kategori Hasil Belajar Penjas pada Materi *Passing* Dalam Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa**

**SMP Negeri 3 Duapitue pada Siklus I**

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Baik Sekali	85 – 100	3	9,90
Baik	75 – 84	3	9,90
Cukup	65 – 74	11	36,30
Kurang	55 – 64	11	36,30
Kurang Sekali	0 – 54	2	7,60
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Tabel 4.2 menunjukkan nilai keseluruhan yang diperoleh siswa, jika dikelompokkan ke dalam lima kategori. Maka distribusi, frekuensi dan persentase serta kategori hasil belajar Penjas pada materi *passing* menunjukan bahwa dari

30 siswa/siswi SMP Negeri 3 Duapitue kabupaten Sidrap yang diajar dengan menggunakan media pengajaran kartu tugas pada siklus I terlihat bahwa 9,90% atau sebanyak 3 siswa yang memperoleh nilai sangat baik yakni pada interval 85 sampai 100; 9,90% atau sebanyak 3 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik yakni pada interval 75 sampai 84; 36,30% atau sebanyak 11 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup yakni pada interval 65 sampai 74 dan 36,30% atau sebanyak 11 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang yakni pada interval 55 sampai 64. Dan 7,60% atau sebanyak 2 orang siswa yang masuk dalam kategori gagal dengan interval 0 sampai 54.

Sedangkan ketuntasan belajar penjas dapat dilihat berdasarkan daya serap siswa. Apabila daya serap siswa terhadap materi *passing* dalam permainan bola voli dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka diperoleh distribusi, frekuensi dan persentase ketuntasan belajar penjas pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi, Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Jumlah Siswa dalam Setiap Kategori Hasil Belajar Penjas pada Materi *Passing* dalam Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Siklus I**

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak tuntas Tuntas	0 - 74	24	79,20
	75 - 100	6	20,80
<b>J u m l a h</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 30 siswa/siswi SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap, setelah pemberian tindakan siklus I sebanyak 24 siswa dengan persentase 79,20% masuk dalam kategori tidak tuntas dan 6 siswa dengan persentase 20,80% masuk dalam kategori tuntas.

**b) Hasil Belajar Teknik Dasar Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Data hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas pada siklus II diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas setelah menyelesaikan pokok bahasan Pemuaian. Analisis deskriptif skor hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap setelah diterapkan media pengajaran kartu tugas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Deskriptif Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Tes Akhir Siklus II**

Uraian	Skor
Jumlah Siswa	30
Standar Deviasi	8,22
Skor Tertinggi	94,52
Skor Terendah	57,02
Rata-rata	82,71

Data pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap yang mengikuti pembelajaran penjas pada materi bola voli yang diajar dengan menggunakan media pengajaran

kartu tugas adalah 94,52; nilai terendah 57,02; nilai rata-rata siswa yaitu, sebesar 82,71; dan standar deviasi yaitu 8,22.

Apabila skor hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas tersebut dikelompokkan ke dalam 5 kategori sesuai dengan kategori yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar teknik dasar permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Distribusi, Frekuensi dan Persentase Jumlah Siswa dalam Setiap Kategori Hasil Belajar Penjas pada Materi Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Siklus II**

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Baik Sekali	85 – 100	14	47,20
Baik	75 – 84	13	42,90
Cukup	65 – 74	1	3,30
Kurang	55 – 64	2	6,60
Kurang Sekali	0 – 54	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Tabel 4.5 menunjukkan nilai keseluruhan yang diperoleh siswa, jika dikelompokkan ke dalam 5 kategori. Maka distribusi, frekuensi dan persentase serta kategori hasil belajar penjas pada materi bola voli menunjukkan bahwa dari 30 siswa/siswi SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap yang diajar dengan menggunakan media pengajaran kartu tugas pada siklus II terlihat bahwa 47,20% atau sebanyak 14 orang siswa yang memperoleh nilai sangat baik yakni pada interval 85 sampai 100; 42,90% atau sebanyak 13 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik yakni pada interval 75 sampai 84; 3,30% sebanyak 1 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup yakni pada interval 65 sampai 74 dan 6,60% sebanyak 2 orang siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang yakni pada interval 55 sampai 64. Dan 0% yang masuk dalam kategori gagal.

Sedangkan ketuntasan belajar penjas dapat dilihat berdasarkan daya serap siswa. Apabila daya serap siswa terhadap materi bola voli dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka diperoleh distribusi, frekuensi dan persentase ketuntasan belajar penjas pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Distribusi, Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Jumlah Siswa dalam Setiap Kategori Hasil Belajar Penjas pada Materi Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Siklus II**

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak tuntas	0 - 74	3	9,90%
Tuntas	75 - 100	27	90,10%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 30 siswa/siswi SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap, setelah pemberian tindakan siklus II tidak siswa dengan persentase 9,90% masuk dalam kategori tidak tuntas dan sebanyak 27 siswa dengan persentase 90,10% masuk dalam kategori tuntas.

**Tabel 4.7 Distribusi, Frekuensi dan Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli dengan Media Pengajaran Kartu Tugas Siswa SMP Negeri 3 Duapitue pada Siklus I dan Siklus II**

Kategori	Skor	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persen (%)	Frekuensi	Persen (%)
Tidak tuntas	0 - 74	24	79,20	3	9,90
Tuntas	75 - 100	6	20,80	27	90,10
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Jumlah siswa yang berada pada kategori tidak tuntas menurun dari 79,20% pada Siklus I menjadi 9,90%. Dan pada Siklus II Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas diiringi dengan peningkatan jumlah siswa yang termasuk ke

dalam kategori tuntas dengan persentase 20,80% menjadi 90,10%.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap yang diajar dengan menggunakan media pengajaran kartu tugas. Pernyataan ini didasarkan pada hasil analisis data secara deskriptif dan data kuantitatif.

Selain hasil belajar yang meningkat, aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar juga meningkat. Ini sesuai yang dikatakan Sardiman (2002) bahwa “belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, minat, dan penyesuaian diri.

Berbagai faktor dapat menentukan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang memiliki peran yang cukup penting adalah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Sardiman (2002) bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula hasil belajar. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Nilai rata-rata kelas meningkat dari tiap siklus, disebabkan oleh meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran media pengajaran kartu tugas merupakan kombinasi antara pengajaran secara pengulangan dan pengajaran individual. Dimana pembelajaran ini, semua siswa bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok dan saling memotivasi dalam berprestasi. Sesuai dengan pernyataan Krismanto (2003) bahwa media pengajaran kartu tugas adalah salah satu metode pembelajaran dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah diajarkan siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan dalam program pengajaran misalnya kesulitan belajar secara individual. Setiap siswa belajar secara individual. Diskusi terjadi pada saat siswa saling mempertanyakan jawaban yang dikerjakan teman setimnya.

Belajar dengan menggunakan media pengajaran kartu tugas juga mampu meningkatkan aktivitas sosial siswa, sehingga di dalam belajar

tidak mengenal adanya kompetisi antar individu sebaliknya menekankan kerjasama atau gotong royong sesama siswa dalam mempelajari materi pelajaran, maupun mengerjakan tugas kelompok

Usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sangatlah tidak mudah apalagi kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran penjas. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran ini juga sangat berpengaruh. Model pembelajaran yang diterapkan guru adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam prestasi belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Ini sesuai pernyataan Sardiman (2002) seseorang itu akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Sebab tanpa motivasi (tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari) kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan di atas, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pengajaran kartu tugas dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli siswa SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap.

## ESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa:

Pembelajaran melalui media pengajaran kartu tugas menggunakan alat bantu pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Enrekang. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli dengan media pengajaran kartu tugas pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 20,80% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 6 siswa. Pada siklus II

terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 90,10%, sedangkan siswa yang tuntas 27 siswa.

### B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui media pengajaran kartu tugas dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan media pengajaran dengan pendekatan bermain menggunakan alat bantu pembelajaran. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli yang efektif dan menarik yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus

persepsi siswa mengenai pembelajaran penjas yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak. Ia dapat menyalurkan kemampuannya tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dalam upaya meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik yang profesional dan inovatif.

Dengan diterapkannya media pengajaran kartu tugas menggunakan alat bantu pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran penjas. Pembelajaran penjas yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran penjas (baik proses maupun hasil) dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran penjas, penerapan media pengajaran kartu tugas menggunakan alat bantu pembelajaran ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SMP Negeri 3 Duapitue Kabupaten Sidrap sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode ataupun media untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan,

agar siswa tidak terlalu jenuh dan minat mengikuti pembelajaran dengan baik dan semangat.

3. Guru hendaknya memberikan alat bantu pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuatnya yang dapat dilihat atau dipegang langsung oleh siswa, karena dapat memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus menerus.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2013), "*Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*", Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharjono, Supardi, (2015), "*Penelitian Tindakan Kelas*", Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Aris (2014), "*Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*", Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Arsyat., (1996), "*Media Pembelajaran*", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman., (2013), "*Belajar dan Pembelajaran*", Bandung: PenerbitAlfabeta.
- Hamalik Oermer, (2015) "*Proses Belajar Mengajar*", Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haling Abdul. (2007), "*Belajar dan Pembelajaran*", Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hidayat, Witono. (2017), "*Buku Pintar Bola Voli*", Jakarta Timur : Anugrah.
- <https://www.google.co.id/amp/s/dikatama.com/inilah-teknik-passing-bawah-bola-voli-dan-passing-atas-untuk-pemula/amp/> diakses pada 29 April 2018 puku 23:22 Wita
- Prapita, D.E. (2009) "*Efektifitas media kartu bergambar terhadap preatasi belajar siswa pada pokok bahasan ekosistem kelas VII SMP Negeri 1 Klaten Tahun ajaran 2008/2009*" (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- <http://etd.eprints.ums.ac.id/4258/2/a420050019.pdf> (9 Agustus 2018; 15:07 wib).S
- Ristasa Rusna (2010), "*Belajar dan Pembelajaran*", Purwekerto: UPBJJ Purwekerto.
- Sadiman, dkk., (2008), "*Media Pendidikan*", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman ., (2007), "*Cooperative Learning*", Yogyakarta: PustakaBelajar.

- Sudjana, Nana. (1989), "*Penilaian Hasil Proses Belajar*", Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono., (2010), "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*", Bandung: PenerbitAlfabeta.
- Sulistianingsih Ellese. (2014), "*Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*",